

la rivista di videogiochi hentai e ragazze giapponesi

PON-PON

BISHOUJO GAME MAGAZINE

CGたっぷり♥攻略バッチリ♥美少女ゲームマガジン

ESCLUSIVO

COPIARE I GIOCHI DEL DREAMCAST?

HYPER ANIMATION SERIES
VIPER-GTB
-RISE AFTER-

どこよりも
早く どこよりも
詳しく!!
最強の攻略誌

*in regalo
un poster
hentai*



SETTEMBRE N.3

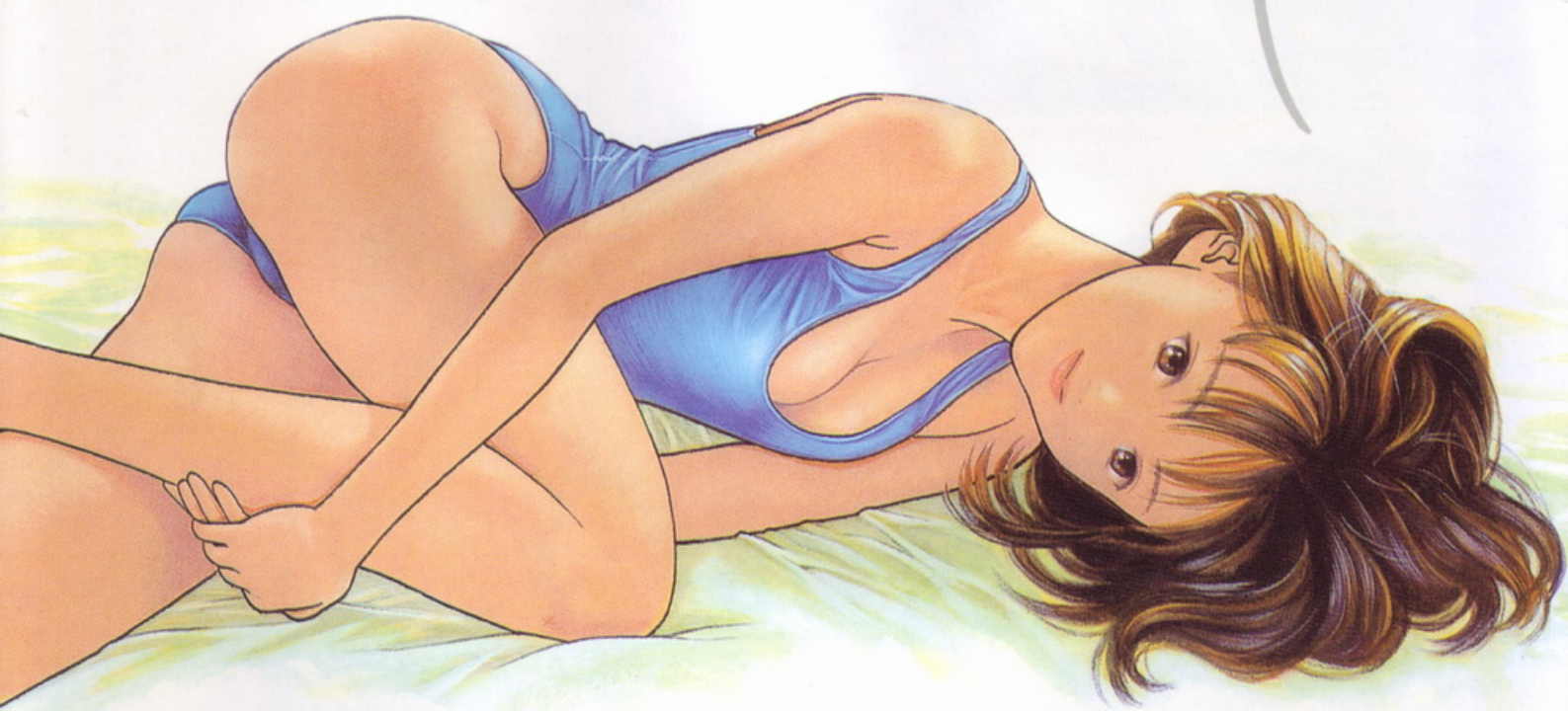
L.9900



VM14

ORION

Arte *nient'altro*



settembre
L-side
<LOVERS-side>

le illustrazioni
le serie romantiche
un fumetto a colori

ottobre
R-side
<HERO-side>

le serie d'azione
gli omaggi di altri autori
l'intervista

novembre
S **Shadow**
LADY

un episodio extra
inedito
interamente a colori

da Masakazu Katsura, l'autore di
Video Girl Ai, I's, Shadow Lady e DNA²

Pon-Pon

videogiochi hentai e ragazze giapponesi!

Hentai forever!!

WOW! Siamo già arrivati al terzo numero di PONPON.

L'estate è finita e con lei le vacanze... come sono andate le vostre ferie?

Siete felici di essere nuovamente a casa? Noi, qui in redazione, siamo tutti piuttosto tristi, ma pensando bene abbiamo davanti un intero inverno da dedicare ai videogiochi hentai!!! In questi mesi, finalmente, usciranno molti titoli tradotti in italiano e non saremo più costretti a complicate installazioni per far girare i giochi originali giapponesi sul nostro PC made in Italy.

Il bilancio della rivista è decisamente positivo, e come avrete (speriamo) potuto constatare PONPON migliora costantemente grazie ai preziosi consigli che abbiamo ricevuto dai lettori. Non scordiamo poi che, forse già dal prossimo numero, il

numero delle pagine aumenterà per dare ancora più spazio alle immagini hentai!

Siamo molto felici perché molti lettori ci hanno scritto lettere di apprezzamento per gli aspetti che anche noi ritenevamo più importanti: il prezzo di copertina decisamente basso e la frequenza di uscita mensile.

In questo numero le news sui videogiochi "normali" sono ancora più ricche e abbiamo voluto inserire anche uno speciale sulla pirateria del Dreamcast certi che saremo l'unica rivista di videogiochi a fornire delle informazioni approfondite su quella che è la scena più nuova nel panorama underground di Internet!

Ops... prima che il capo ci mandi tutti in galera, vi lasciamo alla lettura di PONPON e vi ringraziamo per la vostra passione e il vostro sostegno!!

Francesco Fondi

Sommario

PG. 4

NEWS...

PG. 10

VIPER GT8

PG. 14

GUREN

PG. 17

PROSSIME USCITE

PG. 18

POSTER

PG. 20

XXX HENTAI

PG. 21

ESSENCE

PG. 22

DREAMCAST

PG. 26

TOHIO 2000

PG. 28

RACE QUEEN

PG. 30

POSTA/CD-ROM/P. NUMERO

PONPON

Publicazione mensile - Anno I
Numero 3 - Settembre 2000
Autorizzazione Tribunale di Perugia
n° 15/2000 del 22 marzo 2000

Direttore Editoriale: Giovanni Bovini

Direttore Responsabile: Simone Bovini

Progetto Editoriale: Francesco Fondi

Realizzazione CD-Rom: Alessio Russo

Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
Giorgio Nardoni

Coordinamento redazionale:
Massimiliano Gavazzi

Impaginazione:
Lilith Mazzocchi

Redazione:
Marco Bartoli, Yusuke Yokoi, Yume K, Elisa "chan", Takashi, Max Polo, Simone Silvestri.

Redazione Orion:
Emilia Mastropiero, Maria Grazia Acacia, Sergio Selvi

Si ringrazia:
Kurasaki San, Nakamura San (Presidente Silence Co.),
Oshima Kenji, Junya Tamano, Jaime D'Alessandro, Massimo Belfiore, Emanuele Tomassini, Massimo AAC.

Editore:
Orion Distribuzioni Srl
Strada Selvette 1 bis/1, Bosco
(PG)

Stampa:
Grafiche Bovini, Bosco (PG)

Distributore per le edicole:
CDM Srl - Centro Diffusione Media
V.le D.P. Borghi 172, 00144 Roma

La Orion Distribuzioni non sarà in alcun caso responsabile per danni diretti e indiretti derivanti dall'utilizzo del Cd-Rom allegato alla rivista. In fase di mastering è stata effettuata una verifica con gli antivirus più recenti, la Orion Distribuzioni non assume quindi la responsabilità per danni provocati da virus informatici.



EDITORIALE

Famitsu premia Grandia 2 con il Platinum Award!

Grandia 2 è uscito in Giappone lo scorso 3 Agosto e la famosissima rivista di videogiochi Famitsu ha immediatamente proposto un'accuratissima recensione del nuovo GDR per Dreamcast! Nonostante i redattori della rivista siano notoriamente molto severi nelle loro recensioni, Grandia 2 è riuscito a ottenere un punteggio di 9, 9, 8, 9 ovvero 35/40 ricevendo così il tanto ambito Platinum Award. Pensate che il nuovo capitolo di questo bellissimo GDR della Sega, ma sviluppato dalle Game Arts è addirittura riuscito ad ottenere una votazione superiore a quella che aveva ricevuto il titolo originale che è sempre stato considerato il miglior titolo mai apparso sul Saturn.

Sembra che neppure il bellissimo F355 Challenge sia riuscito a convincere i redattori di Famitsu che gli hanno dato un voto pari a 32/40. Noi crediamo che i problemi della spettacolare simulazione di guida della Sega, non siano riconducibili alla semplice mancanza di macchine o circuiti [rispetto alla versione a sala giochi. Nonostante questo però, non vediamo l'ora di sfrecciare con quei bolidi...



Al campo centrale: Nintendo vs Sega

Una delle domande che ci siamo posti più frequentemente in questi ultimi tempi è stata, ora che abbiamo finalmente potuto giocare al divertentissimo Mario Tennis, è possibile che sia migliore di Virtua Tennis per Dreamcast? Dopo averci passato su un bel po' di tempo, possiamo dire in tutta sincerità che nonostante i due giochi siano entrambi ispirati al Tennis e il titolo per N64 offra una giocabilità sorprendente, questi due giochi sono fondamentalmente molto diversi tra loro.

Mario Tennis è infatti un gioco di Tennis estremamente divertente e molto piacevole da giocare anche per gli appassionati dello Sport, ma i fanatici di simulazioni realistiche, non possono di certo fare a meno di preferire il bellissimo titolo per Dreamcast. Per quanto ci riguarda, noi adoriamo sia Mario Tennis che Virtua Tennis e proprio non ce la sentiamo di consigliarne uno piuttosto che l'altro. Dipende anche dalla console che possedete, ma se dovete avere sia un N64 che un Dreamcast. Allora possiamo dirvi di provarli entrambi, perché siamo sicuri che non ve ne pentirete.



Oro per Zelda!

Pensando di offrire un buon incentivo all'acquisto del nuovo capitolo della mitica saga di Legend of Zelda, la Nintendo of America ha deciso di distribuire una versione speciale e tiratura limitata di Majora's Mask che uscirà il prossimo ottobre. Tutti i possessori di un Nintendo 64, potranno infatti acquistare una confezione speciale di Legend of Zelda: Majora's Mask all'interno della quale troveranno una cartuccia completamente d'oro. Questa iniziativa permetterà però soltanto a quelli che preordineranno il gioco di ricevere l'Edizione Speciale del gioco. Tutti i veri appassionati della bellissima saga di GDR che ha reso famose le console della Grande N dovranno affrettarsi se vorranno riuscire nell'impresa. La speciale cartuccia sarà completamente dorata [proprio come la prima edizione di Ocarina of Time], ma sarà ornata con una bellissima etichetta lenticolare che cambierà a seconda dell'angolazione dalla quale la guarderete. A seconda del successo che riuscirà a riscuotere questa iniziativa, la Nintendo of America avrebbe comunque intenzione di distribuire l'edizione speciale di Majora's Mask anche nei negozi specializzati.



Escaflowne the Movie: A girl in Gaea

Se aveste avuto la possibilità di visitare l'Anime Expo 2000 che si è tenuto lo scorso Luglio, avreste potuto vedere in anteprima il primo lungometraggio di Escaflowne. Escaflowne the Movie: A Girl in Gaea è basato sulla trama del 26mo episodio della serie i Cieli di Escaflowne programmata in Giappone nel 1995 e disponibile in Italia in videocassetta. A quanto pare, il film è stato ultimato soltanto dieci giorni prima della fiera, tanto che non era neppure doppiato in lingua inglese, ma semplicemente sottotitolato. È passato veramente tanto tempo da quando si è cominciato a sentir parlare della produzione di questo lungometraggio, la prima volta che ne sentimmo un accenno era il 1997. Una cosa però è certa, tutta quest'attesa è stata generosamente premiata!

L'animazione di questo film è veramente sbalorditiva e le scene dei combattimenti sono così coinvolgenti e ben realizzate che hanno tenuto tutti i presenti con il fiato sospeso.

Anche la colonna sonora [composta da Yoko Kanno], ci ha lasciati senza parole. Se però pensate a questo film come a un seguito della serie TV, rimarrete sorpresi.

Invece di una prosecuzione della trama degli episodi visti in televisione, Escaflowne the Movie non è altro che una reinterpretazione di tutta la storia. È infatti presente la maggior parte dei personaggi, ma le loro personalità e i loro ruoli sono stati completamente cambiati. Van sembra aver perso il vigore che lo contraddistingueva, Allen non è più il nobile cavaliere che abbiamo conosciuto nella serie televisiva e la principessa Millerna si è trasformata in una ragazza quasi comune dai capelli rossi. Nonostante questo però, Merle è rimasta la stessa e Dilandù è psicotico come sempre. Tra i nuovi personaggi invece, hanno fatto la loro apparizione Sora, una specie di donna gatto aiutante di Folken e il cacciatore di Draghi Ryoun.

La storia è stata ovviamente compressa e alcuni dei protagonisti come Allen e Millerna sono stati messi un po' da parte. Una cosa è certa, in questo film la scena appartiene interamente a Van e Hitomi. Non si sa ancora quando sarà distribuito Escaflowne the Movie: A Girl in Gaea, ma speriamo tanto di poterlo vedere il più presto possibile.

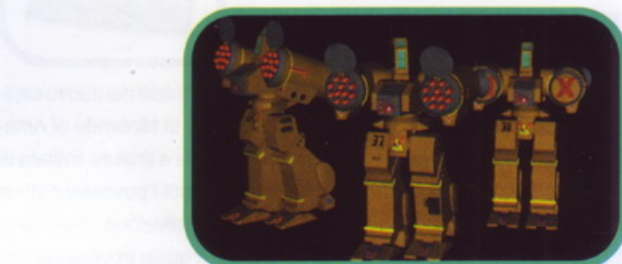


Robotech 3000

Una delle attrazioni principali del Comic Con era senza dubbio costituita dalla Harmony Gold e i suoi collaboratori, oltre alla presenza di Carl Macek. Macek e il suo gruppo hanno annunciato lo sviluppo di un nuovo progetto decisamente rivoluzionario. Tutti gli appassionati della serie di Robotech avranno infatti molto presto una nuova serie TV, un videogioco e un DVD contenente tutti gli episodi della prima serie.

La Harmony Gold ha affidato la licenza per lo sviluppo del nuovo titolo ispirato alla serie di Robotech alla Mattel. Secondo la dichiarazione di un rappresentante del colosso americano dei giocattoli, la Mattel starebbe progettando di uscire con Crystal Dreams [che non è mai stato distribuito per Nintendo 64]. Stando però a quanto dice la Mattel, questo titolo sarebbe troppo vecchio per riuscire a riscuotere un buon successo. La casa di giocattoli Americana, starebbe infatti cercando un Team di sviluppo che potrebbe lavorare a un titolo per le console della prossima generazione e in particolare, l'X-Box della Microsoft e il Dolphin. A quanto pare, alla Mattel sanno già come dovrà essere il gioco, ma non sono ancora riusciti a trovare un Team di sviluppo adatto, non potremo quindi aspettarci niente prima del 2002. L'altra notizia che ci ha molto interessati, è stata quella riguardante l'imminente uscita di un DVD che conterrà tutti gli episodi rimasterizzati della serie televisiva originale. Uno dei bonus che saranno inseriti nel DVD è la seconda traccia audio che conterrà tutta una serie di commenti del gruppo degli autori originali.

La novità che è però riuscita a suscitare maggior scalpore, è stato l'annuncio della produzione della nuova serie televisiva Robotech 3000, il tanto atteso nuovo capitolo. Con un breve filmato di due o tre minuti, la Harmony Gold ha mostrato le caratteristiche innovative della nuova serie di Robotech. Tutti gli episodi saranno infatti realizzati interamente in Computer Grafica dai ragazzi della Netter Digital Media, più o meno come la serie di Starship Troopers trasmessa in America.



Onimusha: warlords

Possessori di PS2 cominciate a tremare: dalla Capcom sta per arrivare una nuova fantastica serie horror!

Nell'attesa dell'inevitabile uscita di Bio Hazard 4 [Resident Evil 4] per PlayStation 2, tutti gli appassionati del genere Survival Horror potranno lasciarsi coinvolgere da una nuova terrificante avventura sviluppata dallo stesso Team di Resident Evil, Onimusha: Warlords.

Nonostante, all'inizio avessero deciso di sviluppare la loro nuova avventura Horror per il Nintendo 64, alla Capcom decisero di passarla sulla PlayStation. Quando però la creazione del gioco aveva ormai raggiunto le fasi finali, la casa di Osaka decise che i veterani della console a 32bit della Sony non avrebbero trovato una sfida abbastanza interessante nel loro nuovo titolo date le limitate potenzialità della macchina. Proprio per questo motivo, Onimusha: Warlords venne poi convertito per la super console a 128Bit della Sony. Grazie a questa saggia decisione, Onimusha può mostrare tutte le sue reali potenzialità. Vestendo i panni di un valoroso samurai Akechi Samanosuke vi troverete a camminare per le vie del Giappone dell'era Feudale, risolvendo tantissimi enigmi e affrontando samurai, ninja, e... zombie che non potevano mancare.

Onimusha: Warlords è stato costruito sulla base del motore grafico di Resident Evil 2, troverete infatti diverse somiglianze tra i due titoli soprattutto per quanto riguarda il sistema di controllo e la presentazione. Nonostante tutto, molti di noi, si stanno chiedendo se Onimusha per PlayStation 2 riuscirà a riscuotere lo stesso successo che ottenne il primo Bio Hazard sulla vecchia console della Sony. Da quello che siamo riusciti a vedere, sembra proprio che anche questa volta, la Capcom sia riuscita a centrare in pieno il bersaglio...

Prodotto: Capcom **Genere:** Avventura
Sviluppo: Capcom **Piattaforma:** PS2

STUDIO





Donkey Kong country

Preparatevi a saltare da una liana all'altra senza fermarvi più... Per tutti quelli che pensavano che Super Mario Deluxe fosse la migliore conversione per Game Boy Color che fosse mai stata sviluppata, aspettate di vedere il riadattamento di Donkey Kong Country e vi assicuriamo che resterete a bocca aperta!

I ragazzi della Rare sono infatti riusciti a convertire tanto accuratamente il mitico titolo per Super Nintendo da far sembrare che i personaggi siano tridimensionali. Tutti i vecchi possessori di SNES non potranno fare a meno di riprovare le sensazioni uniche provate con la versione originale di Donkey Kong Country. Nella fantastica conversione per Game Boy Color troverete riprodotto ogni minimo particolare che ha reso indimenticabile il capolavoro della Rare per la console a 16 bit della Nintendo uscito nel lontano 1994.

Non contenti del miracolo che sono stati in grado di fare però, gli sviluppatori della Rare hanno deciso di inserire una serie di nuovi livelli bonus creati appositamente per la conversione per Game Boy Color. Donkey Kong Country per la piccola grande console della grande N permetterà inoltre di collegare due console per giocare insieme ad un vostro amico. Sia la Rare che la Nintendo, devono comunque lavorare ancora molto sul loro nuovo capolavoro e l'uscita di Donkey Kong Country per Game Boy è prevista entro la fine dell'autunno. Se non riuscite a credere alle nostre parole, provate a dare un'occhiata a queste immagini.

Prodotto: Nintendo

Sviluppo: Rare

Genere: Platform

Piattaforma: Game Boy Color



Jet set radio

Tra tricks e graffiti sta per arrivare un nuovo capolavoro della Sega! Vi ricordate della Sega nei primi anni novanta? Ma certo! La compagnia che è riuscita ad imporsi con decisione nel mondo dei videogiochi dando vita a un sacco di titoli caratterizzati da un aspetto decisamente innovativo e una giocabilità senza paragoni come Streets of Rage, Etrnal Champions e il mitico Sonic. Per quanto ci riguarda, quello è stato il periodo durante il quale ci si divertiva veramente tanto passando il tempo con dei videogiochi. Siamo stati molto contenti quindi quando ci siamo resi conto di come quello stile inconfondibile stava tornando. Jet Set Radio è un titolo che va decisamente oltre i generi di videogioco che si sono visti fino ad oggi, permettendoci di provare delle sensazioni che sembravano ormai perdute. Il nuovo titolo della Sega [uscito da poco in Giappone] vi terrà incollati al televisore. Se siete dei veri videogiocatori non potrete fare a meno di rimanere incantati davanti a tanto splendore e non riuscirete mai da everne abbastanza.

Jet Set Radio è ambientato in una futuristica città giapponese chiamata Tokyo, dove delle bande rivali di skaters si sfidano continuamente a colpi di tricks e graffiti. Voi avrete il comando dei ragazzi del gruppo GG, una squadra di skaters graffitari che vivono nella bellissima e affollatissima Shibuya.

La Keisatsu però, non è affatto contenta di vedere questi ragazzi che skateano ricoprendo di graffiti i muri della città. Per questo motivo, è stato assoldato il terribile capo della polizia locale Onishima che ricorgerà anche a mezzi un po' troppo pesanti per riuscire a fermarvi. Il vostro compito, sarà quindi quello di avere la meglio su tutte le altre bande di skaters della città, ma dovrete sempre fare molta attenzione a non essere fermati dalle forze dell'ordine.

Con una giocabilità elevatissima e una grafica veramente spettacolare, Jet Set Radio è sicuramente uno dei titoli per Dreamcast da avere a tutti i costi.

Prodotto: Sega

Sviluppo: AM6

Genere: Azione

Piattaforma: Dreamcast





大魔王の八が あらわれたのです



何日も ずっと
ねむったままだったから
みんな しんぱいしてたんですよ!

Paper mario

Per la felicità di tutti gli amanti dei GDR, sta per arrivare il secondo capitolo del divertentissimo Mario RPG.

Da quando è stato mostrato per la prima volta allo SpaceWorld [la fiera ufficiale della Nintendo che si tiene tutti gli anni in Giappone] il secondo episodio di Mario RPG è stato duramente criticato da tutte le riviste del settore. Il problema principale del nuovo GDR ispirato alle avventure dell'idraulico italiano era indubbiamente la scelta dei programmatori di tornare alla grafica bidimensionale, indirizzandolo così a un pubblico molto più giovane.

Sviluppato dalla Intelligent Systems, Paper Mario [questo è il nome del nuovo episodio del gioco] presenta infatti dei personaggi bidimensionali inseriti in bellissime ambientazioni 3D.

La maggior parte degli appassionati delle avventure di Mario si aspettavano un seguito molto più simile al suo predecessore e dopo averlo visto sono rimasti un po' delusi. Possiamo però assicurarvi che andando oltre il semplice aspetto grafico, Paper Mario è un gioco estremamente interessante e un degno successore del mitico Mario RPG. Nonostante la particolare grafica del nuovo GDR per N64 possa sembrare poco curata, [siamo ormai abituati a giocare con dei titoli che puntano molto sulla grafica tridimensionale] quando sarete andati un po' avanti nell'avventura, non riuscirete più a staccarvi dal vostro controller. Superando infatti il semplice aspetto estetico di Paper Mario rimarrà un GDR capace di divertire grandi e piccini coinvolgendo come pochi altri titoli sono stati in grado di fare. Le ambientazioni sono comunque realizzate in 3D e sono state curate sin nei minimi particolari. È proprio il caso di dire che ancora una volta il signor Miyamoto è riuscito a fare centro con un titolo veramente divertente.

Prodotto: Nintendo
Sviluppo: Nintendo
Genere: GDR
Piattaforma: Nintendo 64



どんな ねがいごとでも かなえてしまう
ずびいパワーが つがハイのものになった



DEAD OR ALIVE 2

La prima volta che ci è capitato di vedere il nuovo Dead or Alive 2, siamo rimasti semplicemente senza parole di fronte a una grafica, un sonoro, una fluidità dei movimenti e una azione di gioco senza paragoni. Grazie inoltre alle splendide arene, agli effetti di luce massicci e alla giocabilità immediata, DoA 2 costituisce un notevole passo in avanti rispetto al noto picchiaduro Namco e non solo... Tutti i picchiaduro 3D hanno da sempre portato l'impronta del titolo che ha dato origine al genere (Virtua Fighter) o del suo più diretto rivale (Tekken). Nessuno però si era spinto fin dove è arrivato oggi DoA2: Il combattimento è impostato in modo che lo scenario sia libero ed estremamente realistico. Cadendo da un piano all'altro di un'arena, oltre a ricevere un danno consistente, potrete continuare il combattimento in una diversa sezione dello scenario. La cosa che ci ha maggiormente colpiti è la fluidità con la quale continua lo scontro. Una delle innovazioni più interessanti di questo nuovo episodio è senza dubbio la modalità tag. Che al contrario di quanto si possa credere è molto diversa da quella vista nel nuovo episodio della saga di Tekken. DoA 2 vi permetterà di effettuare il cambio tra i vostri due combattenti in qualsiasi momento, il che significa che potrete anche trovarvi con tutti e quattro i lottatori contemporaneamente nell'arena. La modalità Tag di DoA 2 permette inoltre di eseguire delle combo doppie veramente spettacolari con degli effetti veramente devastanti sugli avversari. La vera bellezza del nuovo episodio del famosissimo picchiaduro della Tecmo sta comunque nella cura che gli sviluppatori hanno posto nei particolari. Prima di ogni combattimento, assisterete a un breve filmato introduttivo dove potrete ammirare le perfette animazioni dei vari personaggi (la sincronia del labiale e i movimenti degli occhi in particolari sono impressionanti). Un particolare molto interessante del bellissimo picchiaduro Tecmo è che nonostante sia uscita prima, sembra proprio che la versione per Dreamcast sia graficamente migliore rispetto a quella sviluppata per PS2. Messo da parte questo particolare, vi assicuriamo che entrambe le versioni sono veramente divertenti da giocare e bellissime anche solo da guardare. Grazie a tutte queste e molte altre caratteristiche veramente sconvolgenti, Dead or Alive 2 è da considerarsi un acquisto obbligato per tutti gli appassionati di picchiaduro.

Prodotto: Tecmo
Sviluppo: Tecmo
Genere: Picchiaduro
Piattaforma: Dreamcast & PS2



SMITH



Viper GTB

Viper GTB è un nuovo capolavoro della sogna (ndr nuovo per modo di dire, visto che il gioco è uscito già da alcuni mesi) la casa giapponese che ha ideato la fortunatissima serie Viper.

Come nella tradizione della Sogna, anche questo capitolo della saga è ricchissimo di animazioni degne dei migliori OAV nipponici.

Gtb è la prosecuzione di **RISE**: uno dei due giochi contenuti nel CD-Rom di Viper V16 che è stato da poco tradotto in Italiano dai ragazzi della Hobibox.

Rise narrava le vicende di tre cameriere giapponesi che venivano rapite da strani esseri e trasportate nelle viscere della Terra dove avrebbero dovuto garantire la riproduzione di questa specie aliena.

In GTB il luogo dell'azione si sposta sul fondo del mare. I cattivi non sono più degli esseri talpa, ma dei mostri che vivono in fondo al mare... durante il gioco si susseguono numerosi colpi di scena, e rispetto agli altri titoli della serie, l'interazione è decisamente superiore grazie ad alcuni idee che sono state inserite da **nakamura san** e dal grande **kenki oshima** (il programmatore numero uno in Giappone!).

In attesa di una versione italiana è possibile acquistare (anche per posta) questo gioco dai mitici negozi Software News a Moncalieri oppure da Computer Land a Varese.



GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

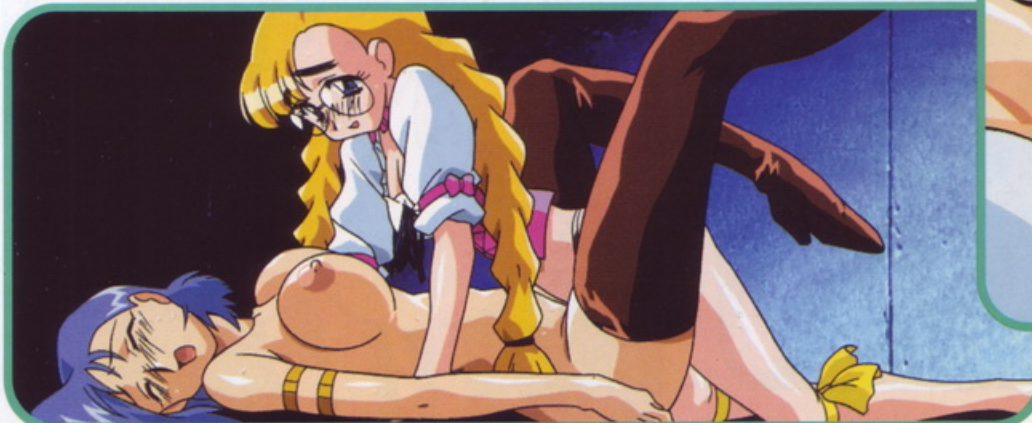
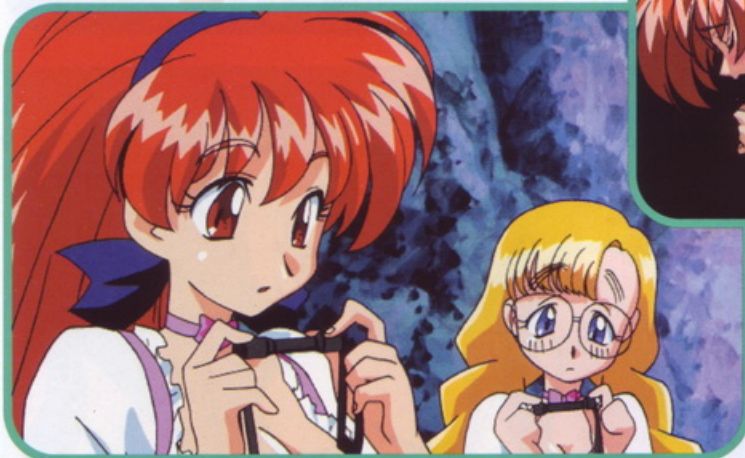
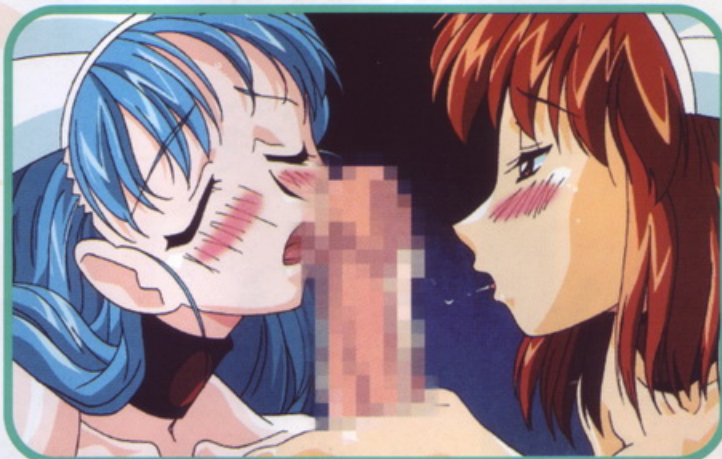
VOTO

CONFIGURAZIONE MINIMA RICHIESTA DAL GIOCO:

computer: windows95 (win 98)

pentium 100mhz 640x480

32 MB RAM 4X CD-ROM drive

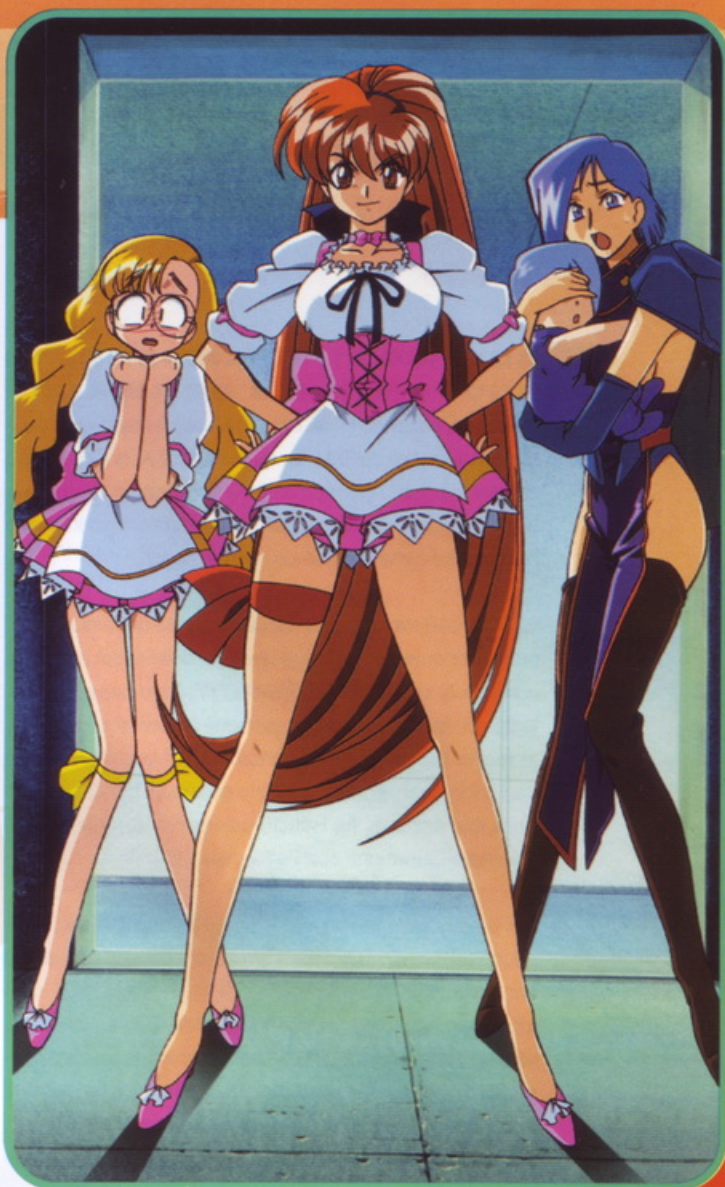


RECESSION

Viper GT8

**“Tutto ha inizio
quando Saki,
ridotta in pessime
condizioni, arriva al
Family Restaurant
chiedendo aiuto...”**





...sembra che suo figlio e suo marito siano stati rapiti dalla regina di una stirpe di alieni che vive nelle profondità marine."

Dopo molti silttamenti, la nuova offerta della zone

(la quarta, secondo i miei calcoli) Guren è finalmente uscito nel novembre del 99 (Per qualche motivo la Guren dice che è il loro terzo gioco; ma che è successo a Youju Rambu 1?). Quelli che hanno giocato a Asgaldh capiscono bene l'attesa che c'era per questo nuovo gioco.

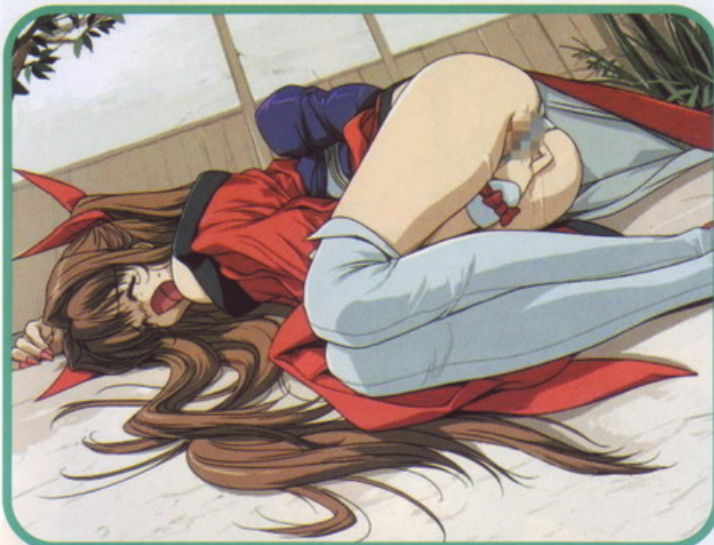
La storia si è svolta in una nazione pacifica dell'antico Giappone. Per qualche misterioso motivo, delle entità anormali, conosciute come **"Fantasmi"** sono passate di villaggio in villaggio uccidendo persone innocenti subito dopo la morte del generale in carica (i governi militari erano comuni in quel periodo). Il nuovo generale, per riportare la pace alla nazione, ha istituito un'organizzazione segreta chiamata Guren che combatta questi fantasmi.

Nel prologo, voi **"il giocatore"** ed il vostro compagno femminile Tuki (era il vostro senpai e vi ha salvato una volta in una foresta da piccoli) vi siete imbattuti in un gigantesco fantasma. Sfortunatamente Tuki è stata uccisa e voi siete dovuti scappare per combattere un altro giorno. La missione era chiara, il capo del Guren vi ha ordinato di andare nei villaggi per reclutare altri agenti per il Guren (tutte donne ovviamente) in modo da bloccare l'invasione dei fantasmi.

**Da questo momento
il gioco
si divide in due sezioni**

1) RPG

**2) Simulazione di amore
e allenamenti**



Diversamente dagli altri RPG, il gioco è suddiviso in 18 episodi. Nei primi 5 episodi cercate i vostri compagni Haruka, Akane, Aya-no, Misaki e Kureha. Da quel punto la storia si evolverà e scoprirete la scioccante verità a proposito degli attacchi dei fantasmi. Negli episodi successivi, esplorerete la regione (solitamente troverete piccoli villaggi e foreste) e risolverete il problema dei fantasmi in quelle zone. Nelle zone forestali dovrete combattere mostri e racimolare soldi. Il sistema di battaglia è fondamentalmente lo stesso di Asgaldh (la maggior parte dei mostri sono donne e sapete cosa succederà una volta sconfitti). Comunque non ci sono punti esperienza da vincere dopo le battaglie. Per avere nuove abilità e potere si sfrutta la parte della simulazione del gioco. Nei villaggi potrete parlare con persone e avere informazioni. Potrete anche incontrare agenti del Guren ed essere teletrasportati nel villaggio segreto Guren dove potrete cominciare la parte della simulazione del gioco.

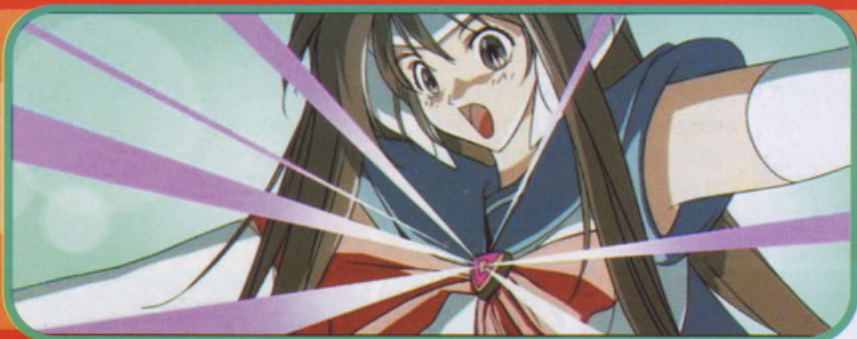
VOTO



16MB RAM 4X CD-ROM drive



REVISION



Nel villaggio segreto Guren,

voi e i vostri compagni potrete entrare in una sala d'allenamento segreta per allenarvi nell'uso delle armi, del fisico e della magia (dovrete pagare, e quindi ecco dove se ne vanno i vostri soldi). Tutto dipende dal livello della vostra fatica. Se il vostro gruppo è troppo stanco dovrete riposarvi (altri soldi!). Se avete pochi soldi potrete scegliere di fare il lavoro part-time per avere più soldi (ma si alzerà il livello della vostra fatica). Potrete anche parlare al vostro gruppo e fare regali (rari tesori) alle ragazze che vi piacciono. Se il livello dell'amore è abbastanza alto scatterà una storia con la ragazza in questione e voi potrete gustarvi una filmato con lei.

E adesso ci vuole un'analisi più profonda

(o un paragone con Asgaldh) di alcune delle componenti del gioco. La CG funziona, il design dei personaggi, la musica e gli effetti sonori sono più o meno gli stessi di Asgaldh, il che può essere un bene o un male. A parte il fatto che il sistema di battaglia è lo stesso del gioco precedente, l'incontro coi nemici è stato aggiustato. Le battaglie sono anche più difficili. In più ci sono solo due tipi di patches ed è praticamente senza bug anche nella versione inglese di Windows. L'unica cosa fastidiosa è la parte RPG divisa in episodi. Era troppo semplice e le mappe da esplorare erano piccole...sigh. Non è affatto buono per gli amanti degli RPG.

Non serve per niente

un'ottima conoscenza del giapponese per giocare, perché la maggior parte degli episodi è corta e lineare (è praticamente impossibile bloccarsi nel gioco). Se guardate i credits vedrete che c'è anche lo Studio e.go!



Comunque consiglio questo gioco a chiunque voglia giocare per la prima volta ad un H-RPG in giapponese e a tutti coloro a cui non importa spendere più di venti ore a guardare degli H-CG di ottima qualità.



Prossime uscite

TITOLO DEL GIOCO

PRODUTTORE

GENERE

MAGGIO

SASAYAKI
NATURAL2 -DUO-
ENAMEL PANIC
SCANDAL (PROVV.)
START
HEART DE NETWORK !
HEARTFULL DAYS
DEPAGA (PROVV.)
SAINT COSPLE GAKUEN
RAKUEN MEIKYOU PET
SM NO SUSUME THE SEEKER
ELEVATOR
NAKUSHITA TOKI HE
BREEZE PASSED US BY
KIOKUNO UMI KARA WATERMARK

D'Z
FEARLY TAIL
F&C

BELL-DA
EUPHONY PRODUCTION
ETEL
SWEET
STONE HEADS
SPEED
ZERO TENSHINDO
APPLE PIE
CIEL
PIN PAI
ROSE

AVG
REN AI KYOSEI SLG
3D SHOOTING
AVG
REN AI SLG+AVG
SLG (futuristico)
AVG
SLG (istruttivo)
REN AI SLG
AVG
AVG

REN AI AVG
REN AI SLG
AVG

GIUGNO

MOU SUKINI SHITE KUDASAI
HOHOEMI WO MOUICHIDO
WATASHINO ARIKA
OMAKASE DOUKOUKAI
CANARIA KONO OMOINI UTANI..
CHOTTO SHIYOUYO !
SENCE OFF
PURE MAIL
VIPER-GT1
CARTAGRAN
OMOIDE NO KANATA
KANGATARI
J.A.

SYSTEM ZERO
U.ME SOFT
JANIS
RAIN SOFTWARE
FRONT WING
BLACK PACKAGE
OTHERWISE
OVER FLOR
SOGNA
SOLEIL
PL+US
EUPHONY PRODUCTION
ROSE

AVG (istruttivo)
AVG
AVG
AVG
AVG

AVG

SLG
ACTION AVG
VISUAL NOBEL
AVG
AVG

LUGLIO

NIJIIRO YOUJO
VIPER-RSR
SASURAI NO
VENUS LOVE
ELYSION
KAO NO NAI TSUKI
(una luna senza volto)
KALENDAR GIRL
SENSE OFF
RUSH KIKEN NA KAORI
TWIN WAY
AIR
UNBALANCE

STUDIO B-ROOM
SOGNA
RYORININ
KUROKI HITOMI NO MEGAMI
EIEN NO SANCTUARY
ROOTS

FOSTER
OTHERWISE
H.M.P
STUDIO E.GO
KEY
CHERRY SOFT

AVG
ANIMATION RPG
JUPITER SLG+AVG
WEST VISION ADV
TELIOS ADV
SLG+ADV

ADV
ADV
VISUAL NOVEL
ADV
ADV
ADV

AGOSTO

HOHOEMI WO MOU ICHIDO
GAKUEN NO OJOOSAMA
ONE'S OWN [OR VERY]

U-ME SOFT
C'S WERE
TO BE

SLG+ADV
SLG
VISUAL NOVEL

SETTEMBRE

TOROI
VIPER Z3

JANIS
SOGNA

AVG
ANIME-AVG

OTTOBRE

AGAIN
ORATORIO
SADISTIC WEDDING
LOVE MATE
FIND LOVE EX2
8TH ANGEL
CHAT IN LOVE
FOLLOW ME
VIPER M3-3.2
VIPER BTR

ALICE
KUROMI
KUROMI
MINK
RICEAN
EYE
BASIL
KUROMI
SOGNA
SOGNA

AVG
AVG
AVG
AVG
AVG
AVG+SLG
SIMUL AVG
AVG
ANIME-AVG
ANIME-AVG



Viper V16





XXX Hentai

PC

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

VOTO

Veramente eravamo molto indecisi se recensire o no questo prodotto uscito da qualche mese nelle fumetterie e nei negozi di videogiochi italiani.

Il problema è che questa che viene venduta come mix fra una vera e propria enciclopedia hentai e un videogioco hentai, in realtà è un tentativo poco riuscito di sfruttare la popolarità che questo settore inizia a riscuotere nel nostro paese (esiste anche una versione tradotta in tedesco che è stata allegata ad una rivista distribuita nelle fumetterie d'oltralpe).

La sezione dedicata alla enciclopedia consiste in una accozzaglia di video e immagini di bassa qualità (le immagini sono perlopiù scansioni a bassa risoluzione di riviste giapponesi), mentre la parte che dovrebbe contenere un videogioco hentai è stata realizzata da qualche disegnatore non professionista (certamente non giapponese).

La copertina di Hentai XXX ritrae alcuni personaggi che non hanno nulla a che vedere con il materiale contenuto nel cd o nel libretto accluso...

È un peccato che alcuni editori preferiscano puntare al guadagno facile invece che alla produzione di prodotti di qualità, speriamo che in futuro tutti quelli che si dedicheranno al mondo dei videogiochi hentai lo facciano con lo stesso amore e il rispetto che accomuna tutti noi appassionati del genere.



GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
VOTO

Essence

Il destino lo devi creare da te finché non fai altro che aspettare, non cambierà mai niente... spesso, guardando il fumo della sigaretta che muta forma, penso: voglio trovare la porta per uscire da questa quotidianità...

un'enorme abitazione situata in un posto un po' lontano dalla città. È lì che io insegno. Una scuola femminile di alto livello che dura da più di 100 anni. Mia madre è morta quando ero ancora molto piccolo, e mio padre qualche anno fa. Non avendo altri fratelli, è toccato a me prendermi cura di questo istituto. Ad essere sincero io odio questo lavoro. Ma non posso far decadere quest'istituto che dura da molte generazioni della mia famiglia.

Sia mio padre che mio nonno sposarono allieve di questo istituto. Ed era il risultato di un grande amore!! Chissà che tipo di allieve verranno quest'anno. L'anno scorso erano tutte ragazze normali e mi sono annoiato molto. Spero che quest'anno si presentino ragazze in grado di lasciarmi un forte impatto dentro.

Tornando dalla mia solita passeggiata vedo Mirto (*forse il maggiordomo) che mi viene incontro: «signore! è arrivata un'allieva!»

«piacere, amato fratello. Mi sono sbagliata e sono venuta un giorno in anticipo...»

Ho subito capito che questo sarebbe stato un anno diverso.

«è da tempo che non ci vediamo Aris...»

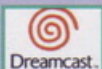
fu la mia risposta.....



RECENSIONI



IL PIRATA...



C'è chi dice che una parte dell'enorme successo della PlayStation sia da attribuire alla forte diffusione della pirateria. Poter comprare dei giochi a un decimo del loro prezzo ufficiale potrebbe essere stato infatti lo stimolo che ha spinto molti ad acquistare la console a 32Bit della Sony, anche se onestamente non crediamo che sia proprio così. La pirateria può anche aver permesso alla Sony di vendere molte più console di quante ne abbia vendute [e questo è tutto da dimostrare], ma dall'altra parte ha sicuramente danneggiato pesantemente il mercato del Software. Per evitare questo inconveniente, i colossi dei videogiochi hanno deciso di utilizzare dei supporti diversi per commercializzare i propri giochi come la Sega per il Dreamcast, la stessa Sony per la PS2 e la Nintendo per il futuro Dolphin.

Fino a qualche tempo fa, si pensava infatti che fosse impossibile copiare i GD-Rom [i particolari supporti del Dreamcast], ma come al solito qualcuno è riuscito anche in quest'impresa. Da qualche tempo, hanno infatti iniziato a girare le prime copie pirata dei titoli per il Dreamcast. Il «problema» era però che le console originali, non potevano ovviamente leggere i CD copiati, ma i ragazzi della Utopia hanno posto rimedio creando un disco di avvio che permette di leggere tutte le versioni dei giochi. Il Boot-Disk di Utopia funziona infatti come la famosa modifica che permette ai possessori di PlayStation di leggere i giochi in tutti gli standard oltre a quelli copiati. Anche la Game Shark ha commercializzato un prodotto simile. Oltre a permettere di inserire i codici per i giochi e ottenere così tutti i vantaggi del caso, il CD-X per Dreamcast permette di leggere tutti i giochi tranne quelli copiati però.

Oggi è comunque possibile scaricare da Internet i giochi per la super console della Sega che dovranno poi essere masterizzati con dei procedimenti un po' particolari. Nella maggior parte dei casi ci si deve collegare a dei siti Ftp [File Transfer Protocol] e armarsi di santa pazienza per scaricare file di centinaia di Mb. Se volete saperne di più su questo fenomeno, potete collegarvi al sito www.dcsos.com dove troverete tantissime informazioni oltre a recensioni dei migliori titoli per Dreamcast.

Ragazzi, dobbiamo ricordarvi che copiare dei videogiochi muniti di Copyright costituisce reato ed chiunque decidesse di farlo sarebbe perseguibile a norma di legge. L'unico motivo per il quale è permesso di fare una copia in un qualsiasi CD o altro supporto è per avere una copia di Backup dell'originale.





...COLPISCE ANCORA!

DREAMCAST UNDERGROUND!

Questa è la trascrizione di alcuni minuti di chat su #supplex, un canale irc dove appassionati di videogiochi si scambiano informazioni sulla scena underground del Dreamcast (i lettori più grandi probabilmente ricorderanno Supplex per essere stato uno dei gruppi storici della scena del Super Nintendo, e poi del N64, ai tempi del WildCard).

Non dimenticate, la pirateria del software è un reato e copiare videogiochi priva le software house dei soldi necessari a produrre videogiochi sempre più accattivanti!

Quello che è successo all' Amiga, il vecchio computer Commodore, dovrebbe esserci di lezione: se nessuno acquista i giochi nessuno li produce più!



*****Connecting to irc.bootsector.org (6667) with mirc software (www.mirc.com) /join #supplex**

<SHADIZAR> (Request) Requesting:(Iam searching for fast FTP server to trade the latest DC stuff (2MBit upload possible)...GET IN CONTACT) {Polaris IRC}

<KANDO> good morning frankie

<ANBUICK> good morning black

<BLACK> in Beckeltown it's always colder than on other places

<FRANKIE> yo bubu!!!!

<BLACK> hi anbuick

<K-LISTO> black: right!

<FRANKIE> hi K!

<ALX> anybody can give me url for dl dreamcast game

<ANBUICK> www.xnznrules.de

<FRANKIE> Hey alX!

<FRANKIE> http://www.masterwarez.com

<FRANKIE> http://www.dcdnloads.com

<FRANKIE> http://www.cloud9warez.com

<FRANKIE> http://www.dcsos.com

<FRANKIE> http://www.x-netzone.da.ru

<FRANKIE> http://www.perfectwarez.com

<FRANKIE> http://www.godabuzz.com

<FRANKIE> tokyo bus? sucks... schiesse!!!

<BLACK> no no not schiesse frankie: SCHEISSE

<FRANKIE> ok time to post FTPs :)

<SHADIZAR> (Request) Requesting:(Iam searching for fast FTP server to trade the latest DC stuff (2MBit upload possible)...GET IN CONTACT) «~{Polaris IRC}~»





<FRANKIE> thnax black!
 <FRANKIE> thanx
 <BLACK> i know i'm the greatest :)
 <FRANKIE> yo u r the maaan!
 <K-LISTO> Fankiebi: Attention! "Black" is White !
 <K-LISTO> :)
 <FRANKIE> scheisse ich muss arbeit!!!
 <FRANKIE> yo K... black is black
 <FRANKIE> black i s white!
 <SHADIZAR> (Request) Requesting:(Iam searching for fast FTP server to trade the latest DC stuff (2MBit upload possible)...GET IN CONTACT) «~{Polaris IRC}~»
 <K-LISTO> an he is BIG
 <BLACK> no im a little bit white, red, yellow and green
 <BLACK> and of course stoned
 <FRANKIE> me too im benetton frankie... lol
 <K-LISTO> already ?

<LUNATIK> (File Server Online) Trigger:(!dreamgames) Snagged:(209.8Mb in 13 files) Min CPS:(3.9Kb/s) Record CPS:(16.1Kb/s by _dLux_) Online:(1/4) Sends:(1/2) Queues:(4/15) Accessed:(26 times) Note:(F1R - RedDog - Golf - VAthlete - WckRce - WSB2K1 - WormsArm) {Polaris 2000}

<FRANKIE> Watashi no pasocan wa sugoi desu!
 <ANBUICK> takeshi!!!
 <BLACK> wakeri mashada hei, sensei
 <THE_APEX> Deepcore, cheers, I try my hardest... :)
 <FRANKIE> yo Black!
 <FRANKIE> yo Apex!
 <FRANKIE> shit gonna finish a wrok in 2 hours!!!
 <FRANKIE> work
 <FRANKIE> hey GRANDIA 2 RULEZ!!!!
 <FRANKIE> just... buy original!!!!

<BLACK> I found monaco grand prix...I'm still searching for tkyo bus guide!
 <K-LISTO> !spank me
 <K-LISTO> Black: Railroad Tycoon -> is it PAL ?
 <BLACK> I don't know
 <ESQUIRE> !list
 <BLACK> it's the us release
 <K-LISTO> fine... i hate japanese games ..
 <ALX> !dreamgames
 <THE_APEX> Game : Railroad Tycoon 2 Origin : USA-NTSC(
 <K-LISTO> Ferrari is really hard to drive!
 <K-LISTO> Fine thx
 <K-LISTO> It's nearly too hard (for me)
 <ALX> !list
 <THE_APEX> K-LISTO : check out isonews.com, got all the nfo's for all the DC releases
 <K-LISTO> okay... thx
 <THE_APEX> np :)
 <ALX> !spank me
 <FRANKIE> Ferrari rulez!!!
 <FRANKIE> Ferrari wa itara kara kimashita!
 <IMGONE> (File Servers Online) Trigger:(!spank me) Snagged:(305.6Mb in 17 files) Min CPS:(250b/s) Record CPS:(10.6Kb/s by Lunatik) Online:(1/3) Sends:(0/2) Queues:(0/10) Accessed:(33 times) Note:(F355 Challenge) «~{Polaris IRC}~»
 <FRANKIE> nihon wa rulez... klisto wa totemo baka desu!!!!
 <BLACK> you are not stoned frankie? I can't believe it :)
 <MAL> he's more bearable when he's stoned
 <BLACK> no xtc frankie only pod or weed
 <FRANKIE> ok
 <FRANKIE> me too... LOL
 <FRANKIE> :)
 <BLACK> hehehe





In questo numero vi avevamo promesso che avremmo parlato del comiket che si è svolto al Tokyo Big Sight di Odaiba (il quartiere di Tokyo costruito sopra un'isola artificiale fatta di immondizia), purtroppo i club notturni di Shinjuku e la bellezza delle ragazze giapponesi ci ha fatto mancare la deadline per la consegna dell'articolo.

*Quelle che trovate sono delle foto di **TOKYO** che abbiamo voluto pubblicare per non deludervi troppo in attesa che il prossimo mese potremo finalmente pubblicare lo special dedicato alla mostra otaku più mega dell'universo!!*



La Namco, dopo aver creato i videogiochi più divertenti per la nostra Playstation, ha deciso di creare INTI: una salagiochi di nuova concezione.



Questo simpaticone è il proprietario di uno dei negozi più divertenti di Harajuku, considerato insieme a Shibuya, il quartiere dei giovani.



Guhroovy è un negozio veramente folle. DJ Chucky è direttore del negozio e se siete fortunati potrete essere serviti direttamente dal re dei raves giapponesi.



Come si può capire da questa foto anche in Giappone c'è chi si diletta a TAGGARE la città (non bisogna dimenticare che la cultura HipHop a Tokyo è seconda solo a quella dei raves)..





I videogiochi si mescolano ai mitici ufo catcher e c'è anche una postazione dove ogni girone si esibisce un DJ differente



Peccato che sia necessario arrivare fino a Tokyo per poter entrare in una salagiochi come questa.



Preparatevi a questa confusione se volete utilizzare le ultra organizzate metropolitane giapponesi. Questo treno fa parte della Yamanote Sen: la linea circolare che racchiude la zona centrale di Tokyo vi è mai capitato di vederla in un anime, o magari in un videogioco (uno per tutti Densha de go)?



Cisco Techno è il negozio perfetto per tutti gli appassionati di videogiochi che amano anche ascoltare la musica techno! Per trovarlo, basta andare a Shbuya e guardarsi intorno. Qui potete trovare flyer che pubblicizzano le feste e le serate più interessanti che si svolgono a Tokyo e dintorni.



Un momento di calma davanti alla stazione della metropolitana di Shibuya. Quello che vedete in costruzione oggi è diventato un enorme caffè della catena americana Starbucks dove si può gustare un ottimo cappuccino (dopo due settimane di astinenza anche un cappuccino americano semra buono!).



Yatta! Finalmente abbiamo incontrato una vera Kogal, certo non è bella come quelle che si vedono sulle riviste come Cream e Urecco, ma siamo stati molto felici di trascorrere una giornata in sua compagnia.

Race Queen



ANCHE SU PS2 I CAPOLAVORI AD ALTA VELOCITÀ DELLA NAMCO!

Come è successo più di cinque anni fa per il lancio ufficiale della PlayStation, anche la nuova super console a 128Bit della Sony è stata accompagnata da uno spettacolare titolo di corse. Nonostante all'epoca fosse presente un solo circuito con tre varianti, il titolo della Namco riuscì a tenerci incollati al televisore per intere giornate grazie a una velocità di gioco e una grafica che non si erano mai viste. Dopo un successo del genere era quindi ovvio pensare che l'uscita della PS2 sarebbe stata legata a quella del nuovo episodio di Ridge Racer. Nonostante però si sia arrivati al quinto capitolo della serie, sembra che siano cambiate ben poche cose.

L'estrema velocità del nuovo Ridge Racer V sarà la prima cosa che noterete, non appena inizierete a giocare. I circuiti scorrono con una velocità davvero impressionante sotto le ruote dei vostri bolidi e una curva dopo l'altra, vedrete sfrecciare sui lati della pista i famosi palazzoni che sono da sempre lo sfondo dei titoli di corse della Namco. Un altro particolare al quale farete immediatamente caso sarà l'esagerato numero di poligoni presenti su schermo. Riuscendo infatti a sfruttare al meglio la potenza del processore grafico della PS2, la Namco è stata in grado di riprodurre ogni minimo particolare delle macchine e delle piste senza doversi preoccupare di appesantire troppo il sistema. Le auto presenti sono state infatti riprodotte con una cura quasi maniacale per i particolari. Pensate che riuscirete a vedere addirittura le pinze dei freni a disco attraverso i cerchioni. Uno degli aspetti migliori delle curve dei circuiti, sono le curve che (per la prima volta in uno di questi giochi) sono veramente rotonde. Superato il primo impatto però, non potrete fare a meno di pensare "Sì ma, tutto qui?". Per quanti poligoni riesca a far muovere contemporaneamente senza mai perdere un colpo, il motore grafico di Ridge Racer V soffre purtroppo di alcuni problemi sui quali non è proprio possibile sorvolare.

Come tutti i titoli sviluppati fino ad oggi per la nuova PS2, anche Ridge Racer V sfrutta un'incomprensibile media risoluzione rendendo evidenti alcuni piccoli difetti grafici che al lungo andare risultano però inammissibili per una console così potente. Un altro grossissimo problema del nuovo titolo di corse della Namco è dato senza dubbio dalla qualità delle texture che nella maggior parte dei casi, non rendono onore all'ottimo lavoro svolto dai ragazzi della Casa di Tekken. Come se tutto questo non bastasse, i colori utilizzati per le piste sono decisamente smorti e non riescono a fare molto per risollevarle le sorti di un gioco che sarebbe potuto essere un vero capolavoro.

Nonostante Ridge Racer V possa vantare il miglior esempio di environmental mapping mai visto in un gioco di corse, non riesce comunque a colmare le lacune lasciate dall'assenza di una corretta illuminazione in tempo reale (in particolare nelle gare notturne). Quello che ci ha comunque lasciato con l'amaro in bocca è che sebbene RRV utilizzi degli ottimi effetti grafici, la presenza dei difetti dei quali abbiamo appena parlato, sminuiscono notevolmente l'impatto complessivo di un titolo che sembrava avere tutte le carte in regola per entrare negli annali di questo divertentissimo genere.



Ridge Racer V



La colonna sonora del nuovo capitolo di Ridge Racer è ancora una volta estremamente bella e coinvolgente e i commenti digitalizzati delle gare che vi permetteranno di calarvi ancora di più nell'atmosfera sono realizzati ottimamente. Anche in questo caso sembra però che alla Namco si non siano riusciti ad avere tutto il tempo del quale avevano bisogno. Le musiche tendono infatti ad essere ripetitive e il commento del cronista (che ripete spessissimo le solite frasi) potrebbe stancarvi già dopo i primi giri di pista.

Per quelli di voi che si stanno chiedendo cosa sia cambiato dall'uscita del primo Ridge Racer per la console a 32Bit della Sony, possiamo dirvi che di nuovo non c'è proprio niente. Di ispirazione Arcade come pochi altri titoli, le gare di Ridge Racer V vi vedranno sempre partire dall'ultima posizione della griglia di partenza per poi raggiungere la testa della gara superando avversari su avversari ed esibendosi in spettacolari derapate. Una cosa è certa, in qualsiasi situazione vi troverete, la vostra macchina rimarrà sempre e comunque saldamente ancorata all'asfalto. Non vi capiterà mai di andare in testa coda o capovolgervi durante una gara (il massimo che può succedere affrontando una curva troppo velocemente è di andare a battere contro il muro a bordo pista. Un altro punto fisso di Ridge Racer è che non appena lascerete andare l'acceleratore, vedrete la vostra macchina perdere aderenza esibendosi in una derapata controllabilissima attraverso alcuni precisi movimenti del joypad. La chiara ispirazione arcade, rende Ridge Racer estremamente divertente, ma a lungo andare, potrebbe risultare un po' noioso (specialmente per gli amanti del realismo).

Il vero punto debole di Ridge Racer V è la longevità! Nonostante siano infatti presenti sette tracciati che si possono affrontare in diverse ore del giorno e in un buon numero di competizioni, RRV è un gioco decisamente troppo facile da terminare. La particolare impostazione di gioco (abbastanza divertente da giocare con qualche amico) potrebbe convincervi a reinserire il CD nella console, ma purtroppo non per molto tempo. Un altro grosso problema che affligge il nuovo titolo della Namco è che nella modalità a due giocatori vedrete calare sulla pista una nebbia così fitta che sarà quasi impossibile giocare (soprattutto nelle gare notturne).

Nonostante alcuni seri problemi, Ridge Racer V per PS2 è un titolo valido che non mancherà di affascinare e divertire gli appassionati di corse ad altissima velocità. Il nuovo titolo della Namco non riesce comunque ad impressionare da nessun punto di vista lasciando particolarmente indifferenti da quello tecnico non riuscendo a mettere in risalto le potenzialità della nuova super-console della Sony.

Prodotto: Namco
Sviluppo: Namco
Genere: Corse
Piattaforma: PS2



Ciao, sono PAOLO,

Ho 32 anni e sono un Otaku 100% live, i miei personaggi preferiti sono Rei di Neon Genesis Evangelion, Ai Aianami di Video Girl Ai e i disegnatori che preferisco sono Utatane, U-Jin e Masakazu Katsura.

Cerco disperatamente materiale su Angel Links della Morning Star-Sunrise. Potreste aiutarmi? Magari pubblicando alcune immagini nel Cd... Grazie per il Cd, è eccezionale!! I miei più sinceri auguri per la vostra e nostra rivista.

Saluti Paolo.

Giorgio: Ciao Paolo, complimenti per il tuo gusto da otaku doc. Rei è il personaggio preferito dalla maggioranza dei redattori di PonPon e ogni volta che esce una nuova videocassetta di Evangelion ci riuniamo tutti intorno alla televisione in religioso silenzio.

Per il materiale che stai cercando, per ora non possiamo aiutarti, ma in futuro prevediamo di realizzare degli speciali dedicati agli autori e alle serie più interessanti del panorama hentai.

A presto!



Finalmente ce l'ho fatta ad avere tra le mani dopo un'attesa di oltre un mese, da quando vidi una piccola scritta che annunciava la vostra uscita [prevista per maggio] su vari albi dell'Annata Star Comics, il nuovo Bishoujo Magazine Pon-Pon

Caro Francesco, sono un tuo seguace sin dal 1° numero di Play X.

Sono molto contento che tu sia tornato tra noi con una nuova veste e finalmente, mensilmente ci terrai compagnia con le migliori immagini Hentai, schiacciando così le lunghe e agognate attese. Un saluto alla neonata Orion, che ben fa sperare per la sua laboriosità e serietà nel proporre in Italia i Manga erotici d'Autore, come già ha fatto sul mensile Hot, serializzando Poromponpin, Hen ed ora proponendoci la sua rivista Ammiraglia.

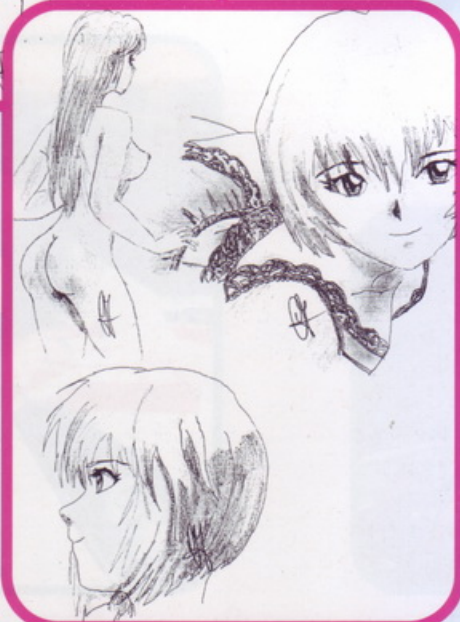
Spero di essere tra i primi ad averti scritto, ma anche se così non fosse, sono contento lo stesso e faccio a voi e a noi, tutti i migliori auguri per un nuovo inizio sotto l'insegna degli Hentai Manga a tutto spiano.

W le kogal ed un saluto dall'Otaku Stefano

Francesco: Ciao Paolo, non sei stato fra i primi a scrivermi, ma visto che la tua lettera viene pubblicata sul secondo numero hai comunque vinto un videogioco hentai tradotto in italiano dalla Hobibox.

Ovviamente visto che ti rivolgi a me non potevo che rispondere io. Mi fa moltissimo piacere che tu ci stia seguendo dai tempi di Play X e mi fa ancora più piacere che tu abbia apprezzato la scelta di realizzare una rivista mensile. Presenterò i tuoi saluti ai mitici Kappa Boys, sono loro infatti che si occupano della sezione manga della Orion [il team PonPon si occuperà «solamente» di videogiochi e tecnologia giapponese].

Chiudo anche io con un doveroso: W le kogal!!!





24/06/2000 ore 23/15

Salve amici della Orion! Come vi va? Io bene anche se sono stanco morto xché è tutto il giorno che disegno il mio fumetto ed a quest'ora non ce la faccio + a tenere la penna in mano!

Prima di tutto mi presento: mi chiamo Riccardo e tra cinque giorni compirò 19 anni, a settembre frequenterò la V liceo scientifico e il mio sogno è quello di diventare un ottimo Mangaka!

Non sono come quelli che dopo aver letto un fumetto si mettono a copiare i personaggi e così decodono di disegnare xché la mia volontà di affermarmi come fumettista è insita nel cuore e credo che sarà la strada che percorrerò tutta la vita! Comunque non vi voglio stressare con le mie decisioni, ma voglio solamente ringraziarvi x PON-PON!...E' vero anche HEN!

Sinceramente aspettavo con ansia l'uscita della vostra rivista xché l'altra che circola in edicola non è pubblicata da gente seria come voi!! Infatti, ho avuto a che fare con i redattori e mi hanno deluso... il

mondo non è mai come si vuole, cioè bisogna abituarsi, ma dato che ho saputo dell'uscita di PON-PON ogni volta che andavo in edicola non facevo altro che sperare di trovarcelo!

Stamani è andata bene, infatti vicino all'altra pubblicazione di giochi Hentai sbucava il mega titolo PON-PON ed io in 4 e 4'8 [ovvio l'ho comprato subito!!!] sono tornato a casa e ho incominciato a sfogliarla...

Non c'è paragone! Sia il giornale che il Cd sono uno spettacolo!!!

Se avessi soldi a sufficienza mi comprerei tutti i giochi Hentai sul mercato, ma dato che spendo già 300mila lire in manga e merchandising alla settimana non posso far altro che partecipare al vostro concorso!

Vi mando un disegno di «Count Down», xché secondo me Utatane è uno dei pochi Mangaka a saper dare l'arte della seduzione ai suoi xso-naggi!

Comunque, a parte gli scherzi, se me lo pubblicate mi rendereste molto felice!

Non mi delutete anche voi... Vi faccio di nuovo i complimenti e un grosso «in bocca al lupo»!!

Ciao, Ric

P.s. Non mi pubblicate la lettera, OK?! grazie!!!



Domande

1] Esiste qualche gioco hentai ispirato ad Hen? Io amo Yoshida e non posso farne a meno!!! grazie xché me lo state pubblicando...

2] Quali saranno i prossimi giochi hentai ad essere tradotti in italiano? To heart?!? Magari...

3] Ho sentito dire che esiste una versione hentai, oltre che le solite disegnate da fan o mangaka di meno importanza, di Sailor Moon firmata Naoko Takeuchi, è vero?! La mente contorta dei giapponesi...

ARIGATOO DI TUTTO!

CONTINUE COSÌ E ANCORA MEGLIO!!!

Eusa: Ciao Riccardo, per prima cosa devo dire: «Crepì il lupo!». Ovviamente avendo riempito la lettera di complimenti hai vinto anche tu un gioco hentai!

Il tuo disegno di Countdown, il mio OAV hentai preferito, è molto bello e sono pienamente d'accordo con te nel definire Utatane uno dei migliori mangaka in circolazione.

Adesso veniamo alle tue domande;

1. Purtroppo no, ma speriamo di venire smentiti al più presto!

2. Il secondo videogioco hentai tradotto in italiano è Viper V16 [2 Cd-Rom], seguiranno Alchemic Girl [un miza fra un gioco di ruolo e un gioco alla Princess Maker] e PRIMARY - Kimiga ita kitetsu [un simulation game stupendo!].

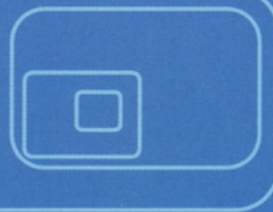
I prezzi saranno contenuti e quando leggerai questa lettera sarà già attivo l'internet shop della Hobibox, in questo modo se non riesci a trovare il gioco che cerchi nella tua zona lo potrai ordinare online [con pagamento alla consegna].

3. Hmm... perdonami ma non posso darti una notizia certa, posso solo dirti che uno degli autori della prima serie televisiva di Sailor Moon ha realizzato un videogioco [semi] hentai per la Sogna e quindi non è escluso che Takeuchi San abbia realizzato una versione hentai di Sailor Moon.



Tomoko Tashiro





No, cioè dico:

«Complimenti, complimenti, veramente COMPLIMENTI !!!»

PON-PON è veramente una rivista fanatistica sotto ogni punto di vista, a partire dalla carta, l'impostazione, gli articoli, le foto... TUTTO è incredibilmente ben realizzato.

E che dire del CD? Che è un CD? Appunto, ma è stato concepito con una cura che definirei schifosamente assurda. Graficamente di grande

impatto, semplice di apprendimento [non ho dovuto mettere in moto le mie cellule cerebrali e non sapete che fatica mi avete risparmiato...] e di contenuti ottimi.

Grazie, grazie, grazie. Sono veramente commosso anche per l'incredibile rapporto qualità-prezzo.

Posso avere le vostre foto da mettere sotto al cuscino?

AH, scusate, forse mi dovrei presentare: mi chiamo Francesco, ho 25 anni, lavoro in un'industria chimica americana e mi porto dietro questa passione per il Sol Levante praticamente dai primi reperti giunti in Italia ormai anni or sono [ricordate fanzine in b/n come Mangazine, Akira della Glenat, Zero, etc...?].

Devo dire che ormai le edicole e le librerie specializzate strappano di produzioni e gadgets Made in Jap e purtroppo questo mi ha costretto a fare una dolorosa cernita, del resto, vivendo da solo e in affitto...ma vi assicuro che i soldi per acquistare la vostra rivista non mancheranno mai. Piuttosto, avrei un chiarimento da porvi: alla pag. n. 16 del nr. 1 [l'articolo sul bellissimo Viper M1, che ho intenzione di recuperare al più presto, sottoponendo a indicibili torture il mio mortafoglio...], è così scritto: « Chi ci seguiva su Play X... ». Ecco, la domanda è questa: « mi sono perso qualcosa? Mi è sfuggito qualche passaggio? Chi siete? Da dove venite? Cosa trasportate? E soprattutto, che relazione [?] avete con la suddetta rivista? »

Ringraziandovi anticipatamente per la vostra risposta, vi saluto di cuore e vi incito a continuare così, che andate veramente forte.

P.S. 1: Aspettatevi presto mie notizie, visto che non ve l'ho detto, ma mi piace disegnare, in stile manga, ovviamente...

P.S. 2: Ma ve li ho fatti i complimenti?

P.S. 3: Fine

Francesco Bernardis - Latina



FRANCESCO: «Chi siete? Da dove venite? Cosa trasportate?»: sono domande che ci poniamo tutti i giorni in redazione, ma ancora non siamo riusciti a trovare una risposta. Ok lo confesso, e prometto che non ne parlerò più, noi siamo i colpevoli della nascita di Play X, per la prima volta abbiamo parlato di Kogal e... dovremo sobbarcarci questo carico karmico fino alla prossima reincarnazione! Per alleggerire questa colpa, vogliamo regalarvi una copia di Viper M1 [e poi in questo modo avrai i soldi per poter acquistare la nostra rivista!].

PS1: Aspettiamo tue notizie e non vediamo l'ora di pubblicare i tuoi disegni!

PS2: Grazie per i complimenti

PS3: Fine.





In ogni uscita cerchiamo di migliorare sia per i contenuti che per l'interfaccia grafica del CD-Rom. In questo terzo appuntamento, grazie alla collaborazione con alcune delle principali case giapponesi, abbiamo deciso di presentare le demo di giochi hentai in contemporanea con la loro uscita in Giappone. In questo modo, gli otaku italiani potranno avere le stesse informazioni e provare gli stessi giochi degli appassionati giapponesi, e quindi speriamo venire incontro anche alle richieste degli hentai maniaci più intransigenti! Come al solito, il menu principale permette una facile navigazione fra le varie sezioni e non ci sono difficoltà a raggiungere velocemente demo, immagini e video hentai.

ANIME

Nella sezione **"Anime"** e **"Video"** sono raccolti filmati Mpeg (con audio originale giapponese) con le più recenti produzioni di OAV hentai e alcune fra le più belle star degli **Adult Video** giapponesi che si spogliano per noi.

ISTRUZIONI PER LA VISUALIZZAZIONE DEI VIDEO:

Cliccando sul numero posto nella parte bassa dello schermo si fa partire il video corrispondente. Facendo doppio click sul video si può vedere il video a schermo intero (la qualità della visualizzazione dipende molto dalla configurazione del vostro computer). Per tornare alla modalità video «normale» bisogna premere il tasto "ESC" oppure cliccare sul tasto destro e deselezionare la modalità «Full screen».

Se il vostro computer dovesse avere difficoltà a visualizzare i video Mpeg è necessario installare il file che si trova in basso a destra nel menu "Utility".

DEMO

Per fare girare le demo dei videogiochi hentai è necessario avere installate le DirectX di Microsoft (per maggiori informazioni basta puntare il browser verso il sito www.microsoft.com).

Se si voglia visualizzare le scritte giapponesi è necessario installare il programma NJWIN che trovate nella sezione «Utility».

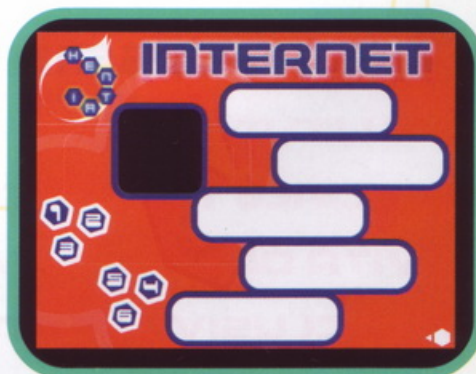
DESKTOP

In questa sezione sono raccolte immagini utili per «hentaizzare» il vostro PC.

PHOTO

Ovviamente qui sono raccolte centinaia di immagini in cui vengono ritratte le più belle modelle giapponesi. Dalle lettere che riceviamo sembra veramente che le ragazze giapponesi siano le più amate dagli appassionati di videogiochi e manga!

Buona visione!



pon-pon

pon-pon

in regalo!!!

***I migliori videogiochi hentai
tradotti in italiano.***



WWW.HOBIBOX.COM

In regalo, per i primi 10 lettori
che ci scriveranno una lettera,
c'è un VIDEOGIOCO HENTAI.



Per il più fortunato fra quelli
che ci spediranno
un disegno, un fumetto
o una foto, c'è un altro regalo
messo a disposizione
dalla **Hobibox Europe**:
un pacco contenente
videogiochi giapponesi
e gadgets vari!

ponpon@hobibox.com

NEL PROSSIMO NUMERO:

- DOUJIN MANIA!
- SPECIALE TOKYO: TUTTE LE ULTIME
NOVITÀ DAL SOL LEVANTE!
- IN ESCLUSIVA LE ANTICIPAZIONI
SUI PROSSIMI VIDEOGIOCHI HENTAI
TRADOTTI IN ITALIANO.
- UN CD-ROM SEMPRE PIÙ RICCO
E DIVERTENTE!
- UN MEGA POSTER HENTAI.





H
E
N

IL DIAVOLO E L'ACQUA SANTA

a settembre
su HOT

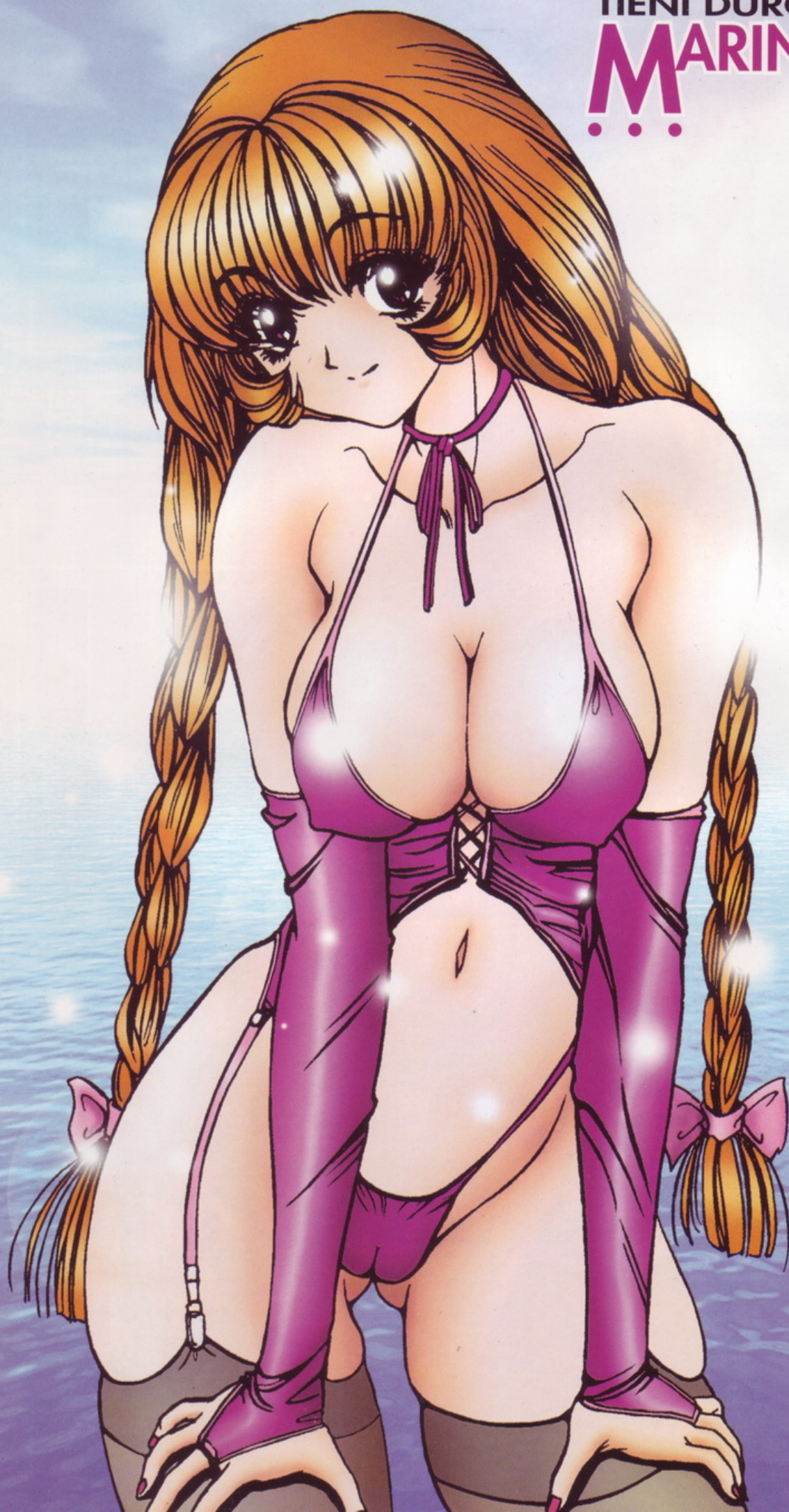
di HIROYA
e OKU

HOT
per adulti

9

option

TIENI DURO
MARIN
...



METTETE LA ALLA PROVA

A SETTEMBRE SU

